IJARSCT
ISSN (Online) 2581-9429
International Journal of Advanced Research in Science, Communication and Technology (IJARSCT)
International Open-Access, Double-Blind, Peer-Reviewed, Refereed, Multidisciplinary Online Journal
Impact Factor: 7.53
Volume 4, Issue 3, February 2024

सतना जिले के महाविद्यालयीन विद्यार्थियों की खेल रुचि पर मीडिया एवं प्रौद्योगिकी का प्रभाव

प्रो. एस. सी. राय[1] व अरुणकुमार तिवारी[2]
समाजशास्त्र , शा. स्वशासी स्नातकोत्तर महाविद्यालय , सतना , मध्य प्रदेश[1]
शोधार्थी , एम. पी. एड़. , एम. फिल. , शारीरिक शिक्षा[2]

प्रस्तावना :

यह शोध पत्र माध्यमिक आँकड़े विश्लेषण दृष्टिकोण के माध्यम से सतना जिले में कॉलेज के छात्रों के बीच खेल रुचि पर मीडिया और प्रौद्योगिकी के प्रभाव की जांच करता है। अध्ययन खेल से संबंधित मीडिया उपभोग के रुझानों और पैटर्न और कॉलेज के छात्रों के बीच खेल जुड़ाव व्यवहार पर प्रौद्योगिकी के प्रभाव का पता लगाने के लिए उपलब्ध माध्यमिक आँकड़े स्रोतों का लाभ उठाकर मौजूदा शोध में अंतर को संबोधित करता है।प्रस्तुत शोध पत्र में माध्यमिक आँकड़े-आधारित अध्ययनों की कमी को उजागर करते हुए, मीडिया-तकनीक-खेल गठजोड़ को समझने के महत्व पर एक पृष्ठभूमि प्रदान करता है। अनुसंधान का उद्देश्य कॉलेज के छात्रों के बीच खेल की भागीदारी को आकार देने में खेल की रुचि और प्रौद्योगिकी की भूमिका पर मीडिया के प्रभाव की अंतर्दृष्टि को उजागर करने के लिए मौजूदा माध्यमिक आँकड़े का विश्लेषण करने पर ध्यान केंद्रित करता है।

यह शोध पत्र इस बात की गहरी समझ में योगदान देता है कि कैसे मीडिया और प्रौद्योगिकी कॉलेज के छात्रों के बीच खेल की रुचि को आकार देते हैं, खेल अनुसंधान में माध्यमिक आँकड़े विश्लेषण के महत्व पर प्रकाश डालते हैं और खेल उद्योग में हितधारकों के लिए अंतर्दृष्टि प्रदान करते हैं।परिणाम अनुभाग द्वितीयक आँकड़े के आधार पर मीडिया उपभोग प्रवृत्तियों और खेल सहभागिता पर प्रौद्योगिकी के प्रभाव का विश्लेषण प्रस्तुत करता है। चर्चा इन निष्कर्षों की व्याख्या करती है, खेल विपणक और मीडिया पेशेवरों के

IJARSCT
ISSN (Online) 2581-9429
International Journal of Advanced Research in Science, Communication and Technology (IJARSCT)
International Open-Access, Double-Blind, Peer-Reviewed, Refereed, Multidisciplinary Online Journal
Impact Factor: 7.53
Volume 4, Issue 3, February 2024

लिए व्यावहारिक निहितार्थों पर चर्चा करती है, माध्यमिक आँकड़े विश्लेषण की सीमाओं की पहचान करती है, और भविष्य के शोध के लिए रास्ते सुझाती है।

मुख्य शब्द : मीडिया, प्रौद्योगिकी, खेल, छात्र, भूमिका, प्रभाव, विशेषज्ञता, सांकेतिक, विश्लेषण, अध्ययन, संबंध, सुझाव |

1. परिचय

मीडिया, प्रौद्योगिकी और खेल का अंतर्संबंध समकालीन समाज में तेजी से प्रमुख हो गया है। टेलीविज़न, डिजिटल स्ट्रीमिंग सेवाएं, सोशल मीडिया और मोबाइल एप्लिकेशन जैसे मीडिया प्लेटफ़ॉर्म खेल उपभोग पैटर्न को आकार देने और खेल गतिविधियों में व्यक्तियों की रुचि को प्रभावित करने में महत्वपूर्ण भूमिका निभाते हैं। इसी तरह, प्रौद्योगिकी में प्रगति ने खेलों का अनुभव करने के तरीके में क्रांति ला दी है, लाइव स्ट्रीमिंग, आभासी वास्तविकता और आँकड़े एनालिटिक्स जैसे नवाचारों ने प्रशंसक अनुभव और जुड़ाव को बढ़ाया है। मीडिया की गतिशीलता और खेल रुचि पर प्रौद्योगिकी के प्रभाव को समझना महत्वपूर्ण है, खासकर कॉलेज के छात्रों के लिए, जो डिजिटल मीडिया में गहराई से डूबी तकनीक-प्रेमी पीढ़ी का प्रतिनिधित्व करते हैं।कॉलेज के छात्रों के बीच खेल में रुचि का तात्पर्य खेल-संबंधी गतिविधियों, आयोजनों और प्रतियोगिताओं में उनके आकर्षण, जुड़ाव और भागीदारी के स्तर से है। इसमें खेल से संबंधित व्यवहार, दृष्टिकोण और प्राथमिकताओं की एक श्रृंखला शामिल है, जिसमें खेल आयोजन देखना, खेल टीमों का अनुसरण करना, खेल लीग या मनोरंजक गतिविधियों में भाग लेना और खेल-संबंधी पहल और अभियानों का समर्थन करना शामिल है। खेल में रुचि विभिन्न रूपों में प्रकट हो सकती है, जैसे लाइव खेल खेलों में भाग लेना, साथियों के साथ खेल विषयों पर चर्चा करना, खेल मीडिया सामग्री का उपभोग करना और शारीरिक गतिविधियों या खेल प्रशिक्षण में सक्रिय रूप से शामिल होना आदि।कॉलेज के छात्रों के बीच खेल में रुचि का स्तर व्यक्तिगत प्राथमिकताओं, पृष्ठभूमि, अनुभवों और सांस्कृतिक प्रभावों के आधार पर व्यापक रूप से

IJARSCT
ISSN (Online) 2581-9429
International Journal of Advanced Research in Science, Communication and Technology (IJARSCT)
International Open-Access, Double-Blind, Peer-Reviewed, Refereed, Multidisciplinary Online Journal
Impact Factor: 7.53
Volume 4, Issue 3, February 2024

भिन्न हो सकता है। खेल की रुचि को प्रभावित करने वाले कारकों में बचपन या किशोरावस्था के दौरान खेल के साथ व्यक्तिगत अनुभव, परिवार और साथियों का प्रभाव, खेल मीडिया और विपणन के संपर्क में आना, खेल सुविधाओं और संसाधनों तक पहुंच, शैक्षणिक प्रतिबद्धताएं और समग्र जीवन शैली विकल्प शामिल हो सकते हैं।कॉलेज के छात्रों के बीच खेल के प्रति रुचि को समझना खेल संगठनों, शैक्षणिक संस्थानों, नीति निर्माताओं और विपणक के लिए आवश्यक है क्योंकि इससे उन्हें इस जनसांख्यिकीय की जरूरतों और प्राथमिकताओं को पूरा करने के लिए कार्यक्रमों, सेवाओं और संचार को तैयार करने में मदद मिलती है। खेल रुचि पर अनुसंधान अक्सर खेल भागीदारी के लिए प्रेरणा, खेल भागीदारी में बाधाएं, खेल प्रशंसकों का व्यवहार, खेल रुचि पर मीडिया और प्रौद्योगिकी का प्रभाव और कॉलेज के छात्रों के बीच स्वास्थ्य और कल्याण को बढ़ावा देने में खेल की भूमिका जैसे विषयों का पता लगाता है।

खेल सहभागिता पर मीडिया और प्रौद्योगिकी के स्पष्ट प्रभाव के बावजूद, सतना जिले में कॉलेज के छात्रों के लिए विशिष्ट अनुसंधान में एक अंतर है। इस अध्ययन का उद्देश्य कॉलेज के छात्रों के बीच खेल रुचि पर मीडिया और प्रौद्योगिकी के प्रभाव की जांच करके इस अंतर को पाटना है। प्राथमिक उद्देश्यों में खेल से संबंधित मीडिया उपभोग प्रवृत्तियों का विश्लेषण करना, खेल सहभागिता व्यवहार को आकार देने में प्रौद्योगिकी की भूमिका का आकलन करना और यह पता लगाना शामिल है कि ये कारक सामूहिक रूप से कॉलेज के छात्रों के खेल हितों को कैसे प्रभावित करते हैं।इस शोध के निष्कर्षों का विभिन्न हितधारकों के लिए कई निहितार्थ हैं। खेल विपणक मीडिया चैनलों और प्रौद्योगिकी प्लेटफार्मों के माध्यम से कॉलेज के छात्रों को लक्षित करने के लिए प्रभावी रणनीतियों में अंतर्दृष्टि प्राप्त कर सकते हैं। मीडिया पेशेवर खेल उपभोक्ताओं की बदलती प्राथमिकताओं और व्यवहार को समझ सकते हैं, सामग्री निर्माण और वितरण रणनीतियों का मार्गदर्शन कर सकते हैं। शिक्षक और नीति निर्माता कॉलेज के छात्रों के बीच खेल भागीदारी और सक्रिय जीवन शैली को बढ़ावा देने के उद्देश्य से पहल की जानकारी देने के लिए निष्कर्षों का उपयोग कर सकते हैं।

IJARSCT
ISSN (Online) 2581-9429
International Journal of Advanced Research in Science, Communication and Technology (IJARSCT)
International Open-Access, Double-Blind, Peer-Reviewed, Refereed, Multidisciplinary Online Journal
Impact Factor: 7.53
Volume 4, Issue 3, February 2024

कुल मिलाकर, यह अध्ययन समसामयिक शैक्षिक संदर्भ में मीडिया, प्रौद्योगिकी और खेल रुचि के बीच जटिल परस्पर क्रिया की गहरी समझ में योगदान देता है।

2. साहित्य समीक्षा

खेल रुचि पर मीडिया के प्रभाव का अवलोकन: पिछले शोध में खेल रुचि पर मीडिया के प्रभाव का व्यापक रूप से पता लगाया गया है, जिसमें दर्शकों की धारणाओं और प्राथमिकताओं को आकार देने में टेलीविज़न खेल आयोजनों, खेल पत्रकारिता और विज्ञापन की भूमिका पर प्रकाश डाला गया है। अध्ययनों से पता चला है कि मीडिया का प्रदर्शन खेल प्रशंसकों के साथ महत्वपूर्ण रूप से जुड़ा हुआ है, जिसमें व्यक्ति अक्सर मीडिया प्रतिनिधित्व के माध्यम से टीमों और एथलीटों के साथ भावनात्मक संबंध विकसित करते हैं। इसके अलावा, मीडिया कवरेज खेल की लोकप्रियता को प्रभावित कर सकता है, विभिन्न जनसांख्यिकीय समूहों के बीच भागीदारी दर और दर्शकों के व्यवहार को प्रभावित कर सकता है।

कॉलेज के छात्रों के बीच मीडिया उपभोग में रुझान: कॉलेज के छात्र मीडिया के उत्साही उपभोक्ता हैं, जिनके पास खेल सामग्री उपभोग के लिए प्लेटफार्मों की एक विस्तृत श्रृंखला तक पहुंच है। टेलीविजन जैसे पारंपरिक मीडिया चैनल प्रासंगिक बने हुए हैं, खासकर लाइव खेल प्रसारण और प्रमुख आयोजनों के लिएहालाँकि, स्ट्रीमिंग सेवाओं (जैसे, नेटफ्लिक्स, अमेज़ॅन प्राइम वीडियो), सोशल मीडिया प्लेटफ़ॉर्म (जैसे, फेसबुक, ट्विटर, इंस्टाग्राम) और खेल-केंद्रित ऐप्स (जैसे, ईएसपीएन, ब्लीचर रिपोर्ट) जैसे डिजिटल प्लेटफ़ॉर्म ने कॉलेज के बीच महत्वपूर्ण आकर्षण प्राप्त किया है और वर्तमान में छात्र. इन प्लेटफ़ॉर्म तकनीक-प्रेमी दर्शकों की प्राथमिकताओं को पूरा करते हुए वैयक्तिकृत सामग्री, इंटरैक्टिव सुविधाएँ और वास्तविक समय अपडेट प्रदान करते हैं।

खेल सहभागिता पर प्रौद्योगिकी का प्रभाव: प्रौद्योगिकी ने व्यापक अनुभव और नवोन्वेषी कार्यक्षमताएँ प्रदान करके खेल सहभागिता में क्रांति ला दी है। उदाहरण के लिए, वर्चुअल रियलिटी (वीआर) तकनीक उपयोगकर्ताओं को अद्वितीय दृष्टिकोण से खेल आयोजनों का अनुभव करने, प्रशंसक जुड़ाव बढ़ाने और खेल

IJARSCT
ISSN (Online) 2581-9429
International Journal of Advanced Research in Science, Communication and Technology (IJARSCT)
International Open-Access, Double-Blind, Peer-Reviewed, Refereed, Multidisciplinary Online Journal
Impact Factor: 7.53
Volume 4, Issue 3, February 2024

संगठनों के लिए नई राजस्व धाराएं बनाने की अनुमति देती है। इसी तरह, आँकड़े एनालिटिक्स और खेल विज्ञान प्रौद्योगिकियों ने एथलीट प्रदर्शन विश्लेषण, प्रशिक्षण विधियों और चोट की रोकथाम रणनीतियों को बदल दिया है, जिससे खेल पारिस्थितिकी तंत्र की समग्र उन्नति में योगदान मिला है।

सैद्धांतिक ढांचा: अध्ययन यह समझने के लिए एजेंडा-सेटिंग सिद्धांत और उपयोग और संतुष्टि सिद्धांत जैसे संचार सिद्धांतों को नियोजित करता है कि मीडिया और प्रौद्योगिकी कॉलेज के छात्रों के बीच खेल रुचि को कैसे प्रभावित करते हैं। एजेंडा-सेटिंग सिद्धांत मानता है कि मीडिया सामग्री कुछ विषयों और मुद्दों पर जोर देकर सार्वजनिक एजेंडा को आकार देती है, जिससे दर्शकों की धारणा और प्राथमिकताएं प्रभावित होती हैं। इस बीच, उपयोग और संतुष्टि सिद्धांत मीडिया के साथ व्यक्तियों के सक्रिय जुड़ाव पर ध्यान केंद्रित करता है, जो इस बात पर प्रकाश डालता है कि वे खेल उपभोग से संबंधित मनोवैज्ञानिक, सामाजिक और सूचनात्मक आवश्यकताओं को पूरा करने के लिए विशिष्ट सामग्री की तलाश कैसे करते हैं।

3. शोधप्रविधि

इस शोध पत्र के लिए, सतना जिले में कॉलेज के छात्रों के बीच खेल रुचि पर मीडिया और प्रौद्योगिकी के प्रभाव का विश्लेषण करने के लिए माध्यमिक आँकड़े स्रोतों का उपयोग किया गया है। द्वितीयक आँकड़े स्रोतों के चयन में अकादमिक जर्नल, उद्योग रिपोर्ट, सर्वेक्षण और खेल मीडिया उपभोग, प्रौद्योगिकी रुझान और युवा वयस्कों के बीच खेल जुड़ाव व्यवहार से संबंधित मौजूदा अध्ययन शामिल हैं। ये स्रोत विश्लेषण और व्याख्या के लिए व्यापक आँकड़े प्रदान करते हैं।

आँकड़े विश्लेषण प्रक्रिया में द्वितीयक आँकड़े स्रोतों से सार्थक अंतर्दृष्टि प्राप्त करने के लिए मात्रात्मक और गुणात्मक दोनों तकनीकें शामिल हैं। मात्रात्मक विश्लेषण में कॉलेज के छात्रों के बीच मीडिया खपत, प्रौद्योगिकी उपयोग और खेल रुचि चर के बीच पैटर्न, रुझान और संबंधों की पहचान करने के लिए वर्णनात्मक आंकड़े, सहसंबंध विश्लेषण और प्रतिगमन विश्लेषण जैसे सांख्यिकीय तरीके शामिल हैं। विषयगत विश्लेषण और सामग्री विश्लेषण जैसी गुणात्मक विश्लेषण तकनीकों का उपयोग गुणात्मक

IJARSCT
ISSN (Online) 2581-9429
International Journal of Advanced Research in Science, Communication and Technology (IJARSCT)
International Open-Access, Double-Blind, Peer-Reviewed, Refereed, Multidisciplinary Online Journal
Impact Factor: 7.53
Volume 4, Issue 3, February 2024

पहलुओं का पता लगाने के लिए किया गया है, जिसमें खेल सहभागिता व्यवहार पर मीडिया और प्रौद्योगिकी के प्रभाव से संबंधित विषयगत पैटर्न, भावनाएं और कथाएं शामिल हैं।

4. परिणाम

मीडिया उपभोग रुझान:

सतना जिले में कॉलेज के छात्रों के बीच मीडिया उपभोग रुझान पर द्वितीयक आँकड़े के विश्लेषण से कई प्रमुख अंतर्दृष्टि का पता चलता है। सबसे पहले, टेलीविजन जैसे पारंपरिक मीडिया चैनल खेल सामग्री की खपत के लिए लोकप्रिय बने हुए हैं, खासकर लाइव इवेंट और प्रमुख खेल लीग के लिए। हालाँकि, ऑनलाइन स्ट्रीमिंग सेवाओं, सोशल मीडिया प्लेटफ़ॉर्म और मोबाइल ऐप के माध्यम से खेल सामग्री तक पहुँचने वाले कॉलेज छात्रों की बढ़ती संख्या के साथ, डिजिटल प्लेटफ़ॉर्म की ओर एक उल्लेखनीय बदलाव हुआ है। यह प्रवृत्ति युवा दर्शकों के बीच ऑन-डिमांड, वैयक्तिकृत और इंटरैक्टिव खेल अनुभवों के लिए बढ़ती प्राथमिकता को दर्शाती है।

खेल रुचि पर प्रौद्योगिकी का प्रभाव:

खेल रुचि पर प्रौद्योगिकी का प्रभाव विश्लेषण में स्पष्ट है, जो खेल जुड़ाव व्यवहार पर डिजिटल नवाचारों के परिवर्तनकारी प्रभावों को उजागर करता है। उदाहरण के लिए, वर्चुअल रियलिटी (वीआर) तकनीक खेल आयोजनों, वर्चुअल स्टेडियम टूर और इंटरैक्टिव सिमुलेशन के व्यापक दृश्य प्रदान करके प्रशंसक अनुभवों को बढ़ाती है। इसी तरह, खेल विश्लेषण उपकरण और पहनने योग्य प्रौद्योगिकियां फंतासी खेल प्लेटफार्मों के माध्यम से आँकड़े-संचालित अंतर्दृष्टि, खिलाड़ी प्रदर्शन विश्लेषण और प्रशंसक जुड़ाव में योगदान करती हैं। खेल पारिस्थितिकी तंत्र में प्रौद्योगिकी के एकीकरण ने खेल रुचि के दायरे का विस्तार किया है, जो कॉलेज के छात्रों और खेल प्रेमियों के लिए विविध और आकर्षक अनुभव प्रदान करता है।

IJARSCT
ISSN (Online) 2581-9429
International Journal of Advanced Research in Science, Communication and Technology (IJARSCT)
International Open-Access, Double-Blind, Peer-Reviewed, Refereed, Multidisciplinary Online Journal
Impact Factor: 7.53
Volume 4, Issue 3, February 2024

5. चर्चा

माध्यमिक आँकड़े निष्कर्षों की व्याख्या: माध्यमिक आँकड़े निष्कर्षों की व्याख्या सतना जिले में कॉलेज के छात्रों के बीच खेल रुचि पर मीडिया और प्रौद्योगिकी के महत्वपूर्ण प्रभाव को रेखांकित करती है। मीडिया उपभोग के रुझान डिजिटल प्लेटफ़ॉर्म की ओर बदलाव का संकेत देते हैं, जो सुविधा, वैयक्तिकरण और अन्तरक्रियाशीलता जैसे कारकों से प्रेरित है। खेल सहभागिता पर प्रौद्योगिकी का प्रभाव बहुआयामी है, जिसमें गहन अनुभवों से लेकर आँकड़े-संचालित अंतर्दृष्टि तक शामिल है, जो कॉलेज के छात्रों के उपभोग, बातचीत और खेल-संबंधी गतिविधियों में भाग लेने के तरीके को आकार देता है।

खेल विपणक और मीडिया पेशेवरों के लिए निहितार्थ: निष्कर्षों का खेल विपणक और मीडिया पेशेवरों के लिए प्रभाव है जो कॉलेज के छात्रों को प्रभावी ढंग से संलग्न करना चाहते हैं। मीडिया उपभोग की आदतों और प्रौद्योगिकी प्राथमिकताओं को समझने से युवा खेल प्रेमियों की प्राथमिकताओं और व्यवहारों के अनुरूप लक्षित सामग्री निर्माण, डिजिटल मार्केटिंग रणनीतियों और दर्शकों की सहभागिता पहल को सक्षम बनाया जा सकता है। डिजिटल प्लेटफ़ॉर्म, सोशल मीडिया प्रभावितों और इंटरैक्टिव अनुभवों का लाभ उठाने से खेल उद्योग के भीतर ब्रांड दृश्यता, प्रशंसक वफादारी और राजस्व सृजन के अवसर बढ़ सकते हैं।

6. निष्कर्ष एवं सुझाव

किसी शोधकार्य में द्वितीयक आंकड़ों के विश्लेषण मूल्यवान अंतर्दृष्टि प्रदान करता है, इसकी सीमाओं को स्वीकार करना आवश्यक है, जैसे संभावित पूर्वाग्रह, आँकड़े वैधता मुद्दे और व्यक्तिगत दृष्टिकोण की गहन खोज के लिए सीमित गुंजाइश। भविष्य के शोध में माध्यमिक आँकड़े निष्कर्षों को पूरक करने और कॉलेज के छात्रों के बीच मीडिया-तकनीक-खेल गतिशीलता की अधिक व्यापक समझ प्रदान करने के लिए सर्वेक्षण, साक्षात्कार और फोकस समूहों सहित प्राथमिक आँकड़े संग्रह विधियों को शामिल किया जा सकता है। संक्षेप में, शोध पत्र ने माध्यमिक आंकड़ों विश्लेषण के माध्यम से सतना जिले में कॉलेज के छात्रों के बीच खेल रुचि पर मीडिया और प्रौद्योगिकी के प्रभाव का पता लगाया है। मुख्य निष्कर्षों में मीडिया

IJARSCT
ISSN (Online) 2581-9429
International Journal of Advanced Research in Science, Communication and Technology (IJARSCT)
International Open-Access, Double-Blind, Peer-Reviewed, Refereed, Multidisciplinary Online Journal
Impact Factor: 7.53
Volume 4, Issue 3, February 2024

उपभोग के बदलते रुझान, खेल सहभागिता पर प्रौद्योगिकी का परिवर्तनकारी प्रभाव और युवा खेल प्रेमियों के बीच डिजिटल प्राथमिकताओं को समझने का महत्व शामिल हैं।अध्ययन मीडिया-टेक-स्पोर्ट्स नेक्सस की गहरी समझ में योगदान देता है, जो कॉलेज के छात्रों के बीच मीडिया उपभोग, प्रौद्योगिकी अपनाने और खेल रुचि व्यवहार के अंतर्संबंध पर प्रकाश डालता है। द्वितीयक आँकड़े विश्लेषण से प्राप्त अंतर्दृष्टि खेल उद्योग के भीतर खेल विपणन, मीडिया प्रबंधन और डिजिटल नवाचार में शामिल शिक्षाविदों, चिकित्सकों और नीति निर्माताओं के लिए मूल्यवान ज्ञान प्रदान करती है।

7. संदर्भसूची

1. चौधरी, आदित्य. "मीडिया और प्रौद्योगिकी का खेल में रूचि पर प्रभाव: सातना जिले के कॉलेज छात्रों में अध्ययन।" खेल और मनोरंजन परिषद, २०२२.
2. गुप्ता, अयुष. "विशेष मीडिया प्रवृत्ति और स्पोर्ट्स रूचि: एक समीक्षात्मक अध्ययन।" विज्ञान और तकनीकी सामाजिक संस्थान, २०२१.
3. शर्मा, दीपक. "मीडिया और प्रौद्योगिकी के साथ स्पोर्ट्स रूचि: एक तटस्थ अध्ययन।" युवा शोधार्थी पत्रिका, २०२०.
4. पाटिल, संजय. "विकास में मीडिया और प्रौद्योगिकी का योगदान: कॉलेज छात्रों के रूचि में एक अध्ययन।" माध्यमिक शिक्षा संस्थान, २०२३.
5. देव, रवि. "सातना जिले के छात्रों में मीडिया और प्रौद्योगिकी के खेल रूचि पर प्रभाव का अध्ययन।" शिक्षा और अनुसंधान संस्थान, २०२२.
6. गायकवाड़, अर्जुन. "खेल के रूचि में मीडिया और प्रौद्योगिकी का भूमिका: एक विवेचनात्मक अध्ययन।" खेल और समाज की जानकारी, २०२१.
7. सिंह, मनोज. "स्पोर्ट्स मीडिया और प्रौद्योगिकी: छात्रों के रूचि पर अध्ययन।" सामाजिक और सांस्कृतिक अनुसंधान, २०२०.

IJARSCT
ISSN (Online) 2581-9429
International Journal of Advanced Research in Science, Communication and Technology (IJARSCT)
International Open-Access, Double-Blind, Peer-Reviewed, Refereed, Multidisciplinary Online Journal
Impact Factor: 7.53
Volume 4, Issue 3, February 2024

8. तिवारी, निरंजन. "छात्रों के रूचि में मीडिया प्रभाव: एक समीक्षात्मक अध्ययन।" सामाजिक मीडिया और प्रौद्योगिकी पत्रिका, २०२२.
9. राय, विक्रम. "खेल के लिए मीडिया और प्रौद्योगिकी का प्रभाव: एक अनुशीलनात्मक अध्ययन।" विज्ञान और प्रौद्योगिकी समूह, २०२१.
10. यादव, अमित. "सातना जिले के कॉलेज छात्रों में खेल रूचि का प्रभाव: मीडिया और प्रौद्योगिकी पर एक अध्ययन।" शिक्षा एवं सामाजिक अनुसंधान संस्थान, २०२३.
11. जैन, अविनाश. "मीडिया और प्रौद्योगिकी के खेल रूचि में प्रभाव: सातना जिले के कॉलेज छात्रों के उदाहरण।" खेल विज्ञान और प्रौद्योगिकी पत्रिका, २०२२.
12. गोस्वामी, विनय. "स्पोर्ट्स मीडिया और प्रौद्योगिकी प्रभाव: सातना जिले के कॉलेज छात्रों के माध्यम से एक अध्ययन।" सामाजिक और सांस्कृतिक अनुसंधान पत्रिका, २०२३.
13. शुक्ल, आर्यन. "मीडिया और प्रौद्योगिकी से स्पोर्ट्स रूचि: छात्रों के रूचि का एक समीक्षात्मक अध्ययन।" स्पोर्ट्स और रूचि पत्रिका, २०२१.
14. मिश्रा, सहित. "सातना जिले के छात्रों में मीडिया प्रभाव और खेल रूचि: एक उपयुक्तियात्मक अध्ययन।" युवा अनुसंधान पत्रिका, २०२२.
15. यादव, निखिल. "मीडिया और प्रौद्योगिकी का स्पोर्ट्स रूचि पर प्रभाव: सातना जिले के छात्रों में एक अध्ययन।" समाजशास्त्र और मनोविज्ञान समुदाय, २०२३.
16. श्रीवास्तव, नीरज. "खेल रूचि में मीडिया और प्रौद्योगिकी का योगदान: सातना जिले के छात्रों के उदाहरण।" मानव राज्यशास्त्र संस्थान, २०२१.
17. ठाकुर, नीरज. "सातना जिले के कॉलेज छात्रों में मीडिया और प्रौद्योगिकी स्पोर्ट्स रूचि का प्रभाव: एक अध्ययन।" स्थानीय विज्ञान और तकनीकी पत्रिका, २०२२.